MARIO-HANAFUDA
SO WIRD GESPIELT
KOI-KOI

Hanafuda („Blumenkarten“) ist ein traditionelles japanisches Kartenspiel, das seit dem 16. Jahrhundert bekannt ist. Das moderne Design der Karten soll Mitte des 18. Jahrhunderts kreiert worden sein. Nintendo wurde im Jahr 1889 als Hersteller von Hanafuda-Karten gegründet.

Koi-Koi
Koi-Koi ist ein Spiel für zwei Spieler, für das der komplette Satz von 48 Hanafuda-Karten benötigt wird. Dabei fordern sich die Spieler mit scharfem Verstand, strategischem Denken und Risikobereitschaft in einem freundschaftlichen Wettstreit heraus. Das macht Koi-Koi zu einem klassischen Gehirn-Jogging-Spiel.

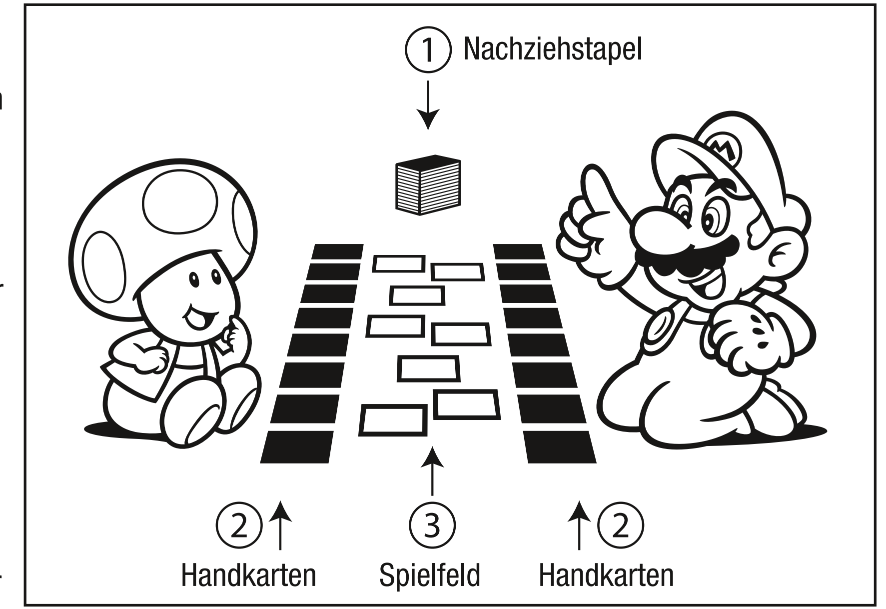
Ziel
Das Ziel von Koi-Koi ist es, so schnell wie möglich Kombinationen zu bilden und so Punkte zu gewinnen. Anders als bei den meisten Kartenspielen ist es hier möglich, eine Partie zu gewinnen, sobald ein Spieler eine vollständige Kombination hat. Ein komplettes Spiel besteht aus 12 Partien und der Spieler, der nach 12 Partien die meisten Punkte hat, gewinnt.

Einen Kartengeber wählen
Die Karten werden gemischt und verdeckt hingelegt. Beide Spieler wählen eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit dem frühesten Monat gewählt hat (siehe Karten unten), wird der Kartengeber.

Das Spiel spielen
Der Kartengeber gibt in dieser Reihenfolge je zwei Karten an den Herausforderer, das Spielfeld zwischen den beiden Spielern sowie sich selbst aus, bis beide Spieler über jeweils acht verdeckte Karten verfügen und zwischen ihnen acht weitere Karten aufgedeckt liegen. Die verbleibenden Karten werden verdeckt an den Rand des Spielfelds gelegt.

Nachdem die Spieler sich ihre Karten angesehen haben, beginnt die Partie, indem der Kartengeber eine Karte von der Hand ausspielt und aufgedeckt auf das Spielfeld legt. Stimmt der Monat darauf mit einem der ausliegenden Karten überein, geht das Paar an den Kartengeber. Gibt es keine passenden Karten auf dem Spielfeld, bleibt die Karte aufgedeckt liegen. Der Kartengeber nimmt dann oben eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie auf dem Spielfeld aus. Auch hier gilt: Stimmt der Monat mit einem der ausliegenden Karten überein, erhält er ein Paar. Falls nicht, verbleibt die Karte aufgedeckt auf dem Spielfeld. Der Kartengeber nimmt seine Paare, falls er welche erhalten hat, und legt sie aufgedeckt vor sich aus, womit sein Zug endet. Dann ist der Herausforderer an der Reihe. Für ihn gelten dieselben Züge. Beide Spieler wechseln sich ab, bis es einem von ihnen gelingt, eine Kombination zu bilden. Der Spieler rechnet dann die Punkte für seine Kombination zusammen und eine neue Partie beginnt mit dem Gewinner als neuem Kartengeber. Gelingt es keinem der beiden Spieler, eine Kombination zu bilden, oder sind keine Karten mehr vorhanden, wird die Partie als Unentschieden gewertet und in der nächsten Partie wird der Herausforderer der Kartengeber.

„Koi-Koi“ rufen
Gelingt es dir, eine Kombination zu bilden, kannst du die Partie entweder sofort beenden und dir die Punkte für die Kombination gutschreiben, oder du rufst „Koi-Koi!“ in der Hoffnung auf eine weitere Kombination und spielst weiter. Doch Vorsicht, denn wenn du „Koi-Koi“ rufst und es deinem Herausforderer gelingt, eine Kombination zu bilden, bevor du deine zweite hast, gewinnt dein Herausforderer und erhält für seine Kombination die doppelte Punktzahl. „Koi-Koi“ kann nur einmal pro Partie gerufen werden.



Punkte
Erzielst du mit deinen Kombinationen 7 oder mehr Punkte in einer einzigen Partie, werden sie verdoppelt! Auf diese Weise ist ein überwältigender Sieg möglich, versuche also, auf eine möglichst hohe Punktzahl zu kommen!

Glückskarten
Wenn sich die folgenden Kombinationen bereits unter den Karten befinden, mit denen du die Partie beginnst, gewinnst du die Partie sofort automatisch mit 6 Punkten.
- Vier gleiche: Du hast alle vier Karten eines Monats auf der Hand.
- Monatspaare: Du hast vier Paare mit Karten aus verschiedenen Monaten auf der Hand.

Kombinationen

Kannst du eine dieser Kombinationen bilden, erhältst du Punkte und kannst die Partie als Sieger beenden oder „Koi-Koi!“ rufen.

① **Fünf Lichter (10 Punkte)**
Alle fünf Licht-Karten.

② **Vier Lichter (8 Punkte)**
Vier beliebige Licht-Karten, doch wenn die Kombination die Karte „Mario & Gumba“ enthält, ist sie nur 7 Punkte wert.

③ **Drei Lichter (5 Punkte)**
Drei beliebige Licht-Karten außer der Karte „Mario & Gumba".

④ **Kirschblüten (Prinzessin Peach und Piranha-Pflanze) (5 Punkte)**

⑤ **Vollmond (Buu Huu und Piranha-Pflanze) (5 Punkte)**

Die Kombinationen 4 und 5 können wegfallen, da die Piranha-Pflanze als Tier-Karte oder einfache Karte gewertet werden kann.

⑥ **Tanuki-Mario, Glückskatzen-Mario & Cape-Mario (5 Punkte)**
Zusätzliche Tier-Karten zählen jeweils 1 Punkt.

⑦ **Rote Fahnen (5 Punkte)**
Alle drei roten Fahnen mit Schrift darauf. Zusätzliche Fahnen-Karten zählen jeweils 1 Punkt.

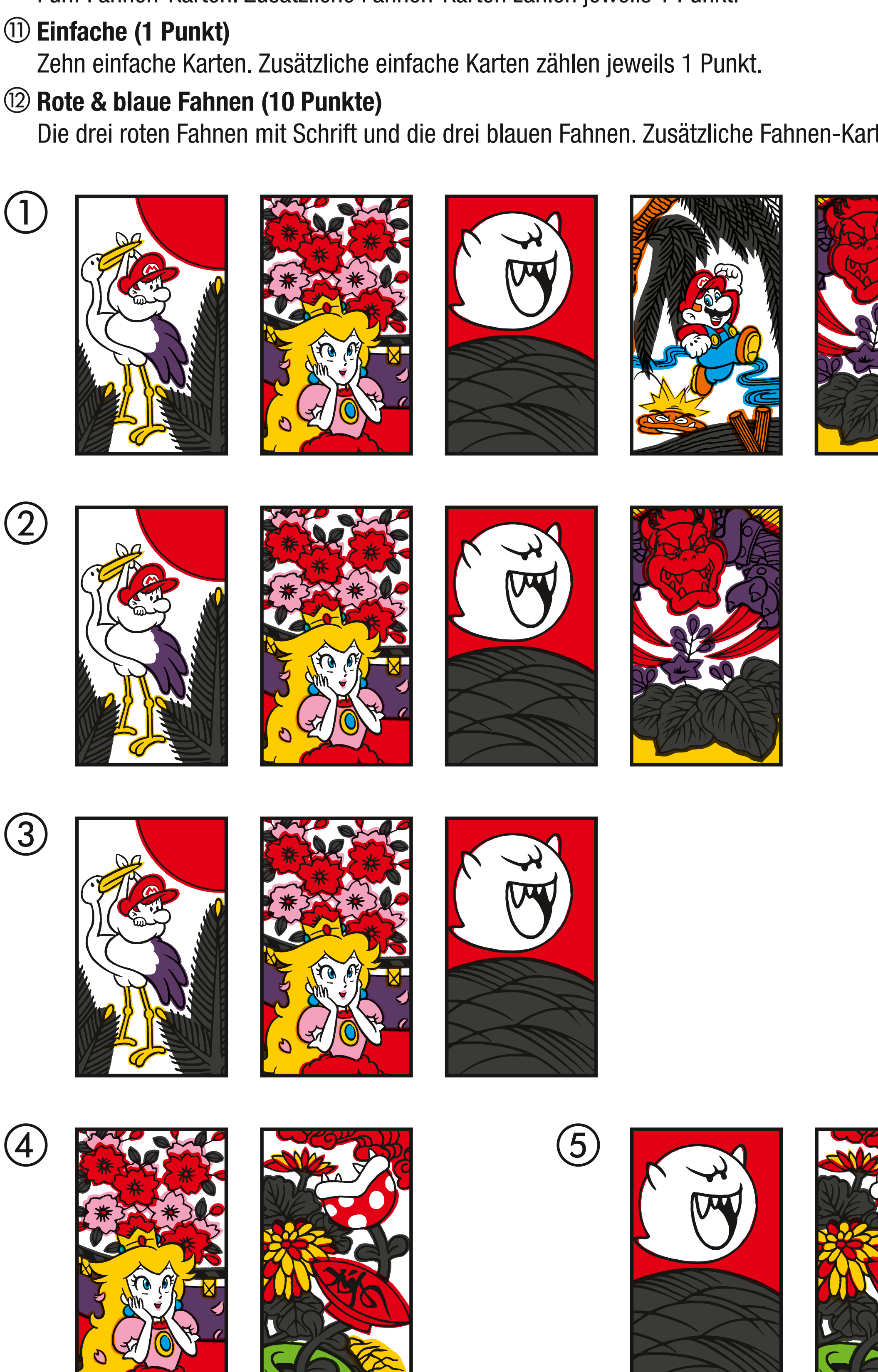
⑧ **Blaue Fahnen (5 Punkte)**
Zusätzliche Fahnen-Karten zählen jeweils 1 Punkt.

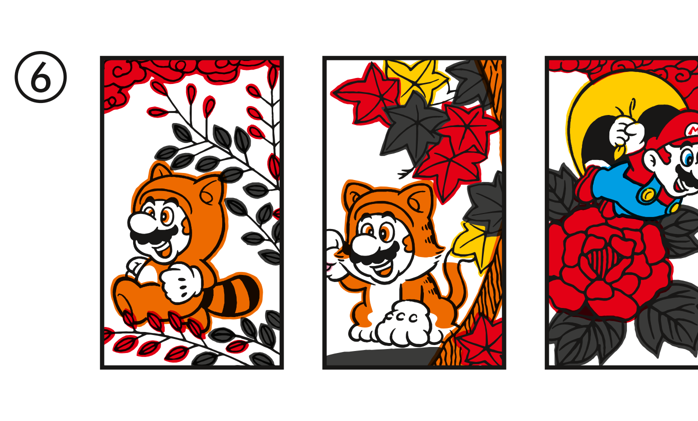
⑨ **Tiere (1 Punkt)**
Fünf Tier-Karten. Zusätzliche Tier-Karten zählen jeweils 1 Punkt.

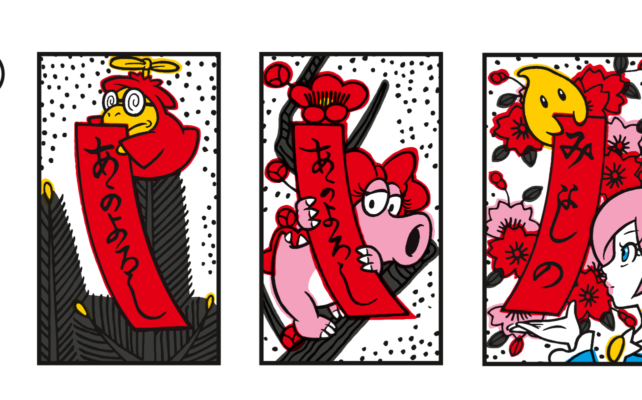
⑩ **Fahnen (1 Punkt)**
Fünf Fahnen-Karten. Zusätzliche Fahnen-Karten zählen jeweils 1 Punkt.

⑪ **Einfache (1 Punkt)**
Zehn einfache Karten. Zusätzliche einfache Karten zählen jeweils 1 Punkt.

⑫ **Rote & blaue Fahnen (10 Punkte)**
Die drei roten Fahnen mit Schrift und die drei blauen Fahnen. Zusätzliche Fahnen-Karten zählen jeweils 1 Punkt.







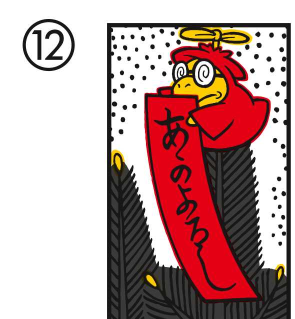
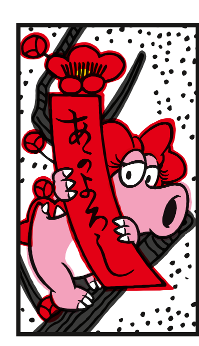
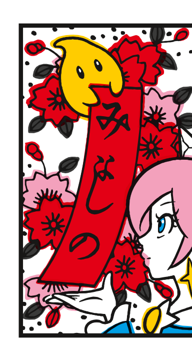
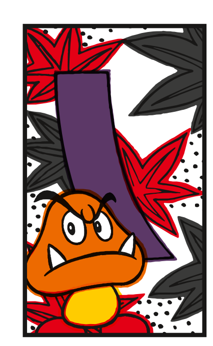
⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

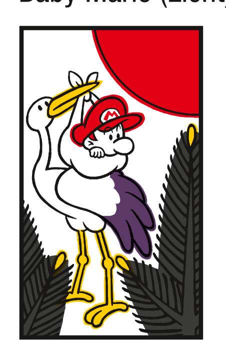
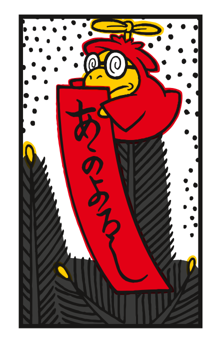
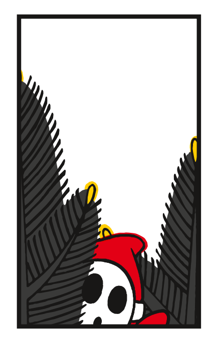
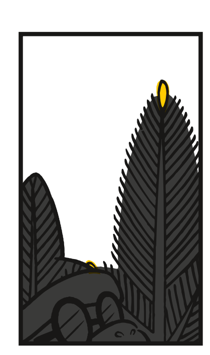
     

Karten

Die 48 Karten teilen sich in 12 Sets zu je 4 Karten auf, die die 12 Monate repräsentieren. Jedes Set ist mit einer Blume oder Pflanze dekoriert, die in dem jeweiligen Monat blüht, sowie mit Szenen aus der Mario-Serie.

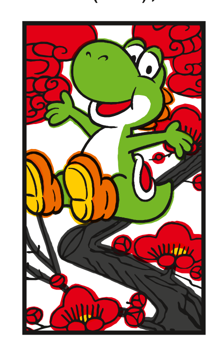
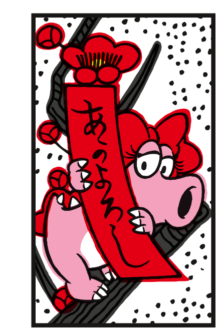
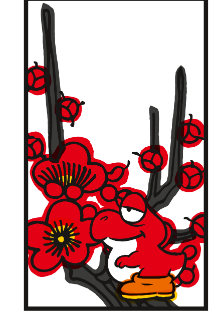
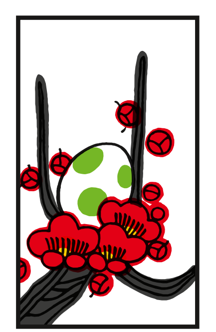
Januar – Kiefer

Baby Mario (Licht), rote Fahne

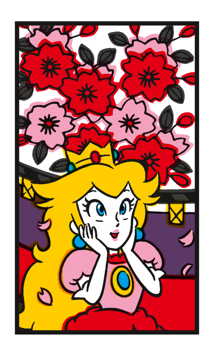
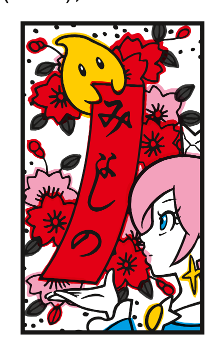
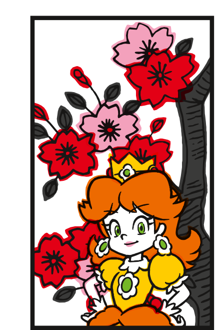
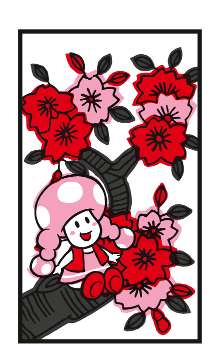
Februar – Pflaumenblüte

Yoshi (Tier), rote Fahne

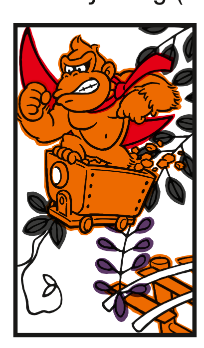
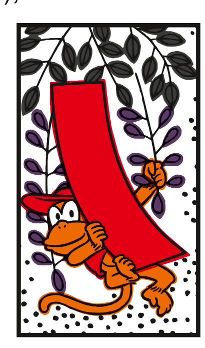
März – Kirschblüte

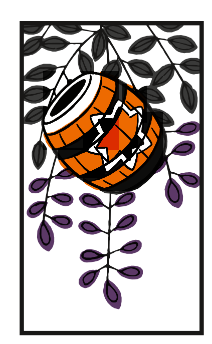
Prinzessin Peach (Licht), rote Fahne

April – Glyzinie

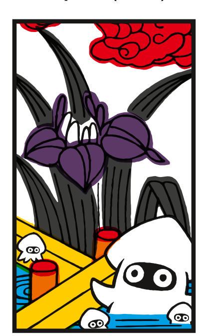
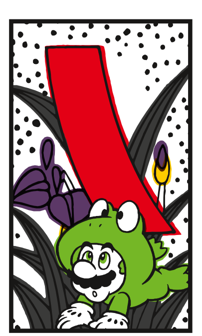
Donkey Kong (Tier), rote Fahne

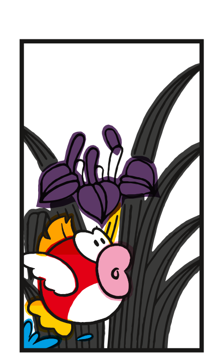





Mai – Iris

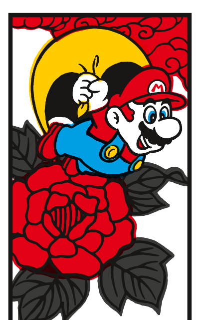
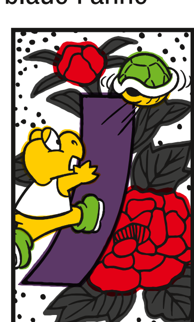
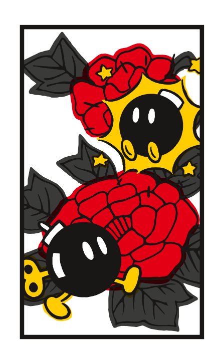
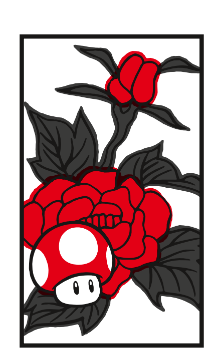
Blooper (Tier), rote Fahne



Juni – Pfingstrose

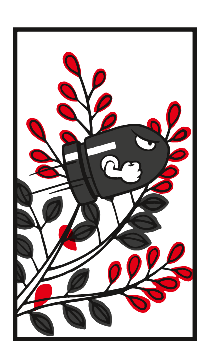
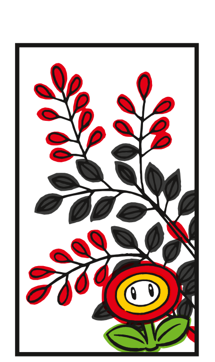
Cape-Mario (Tier), blaue Fahne

Juli – Hagi-Strauch

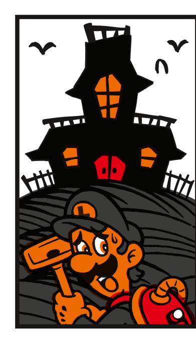
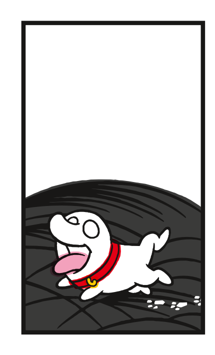
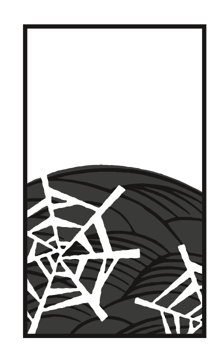
Tanuki-Mario (Tier), rote Fahne



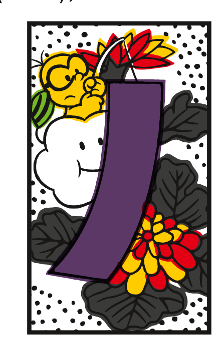
August – Chinaschilf

Buu Huu (Licht), Luigi (Tier)

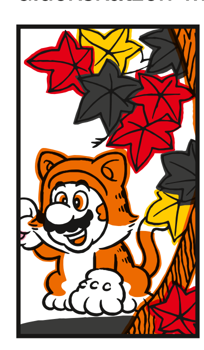
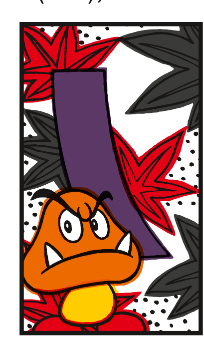
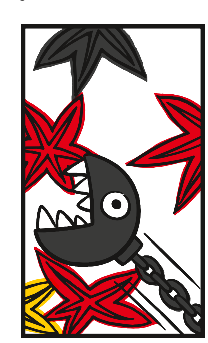
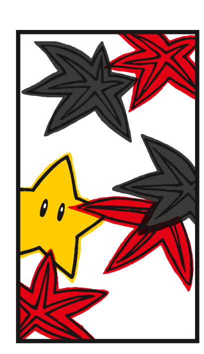
September – Chrysantheme

Piranha-Pflanze (Licht), blaue Fahne

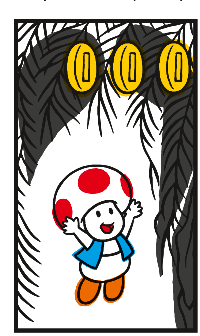
Oktober – Ahorn

Glückskatzen-Mario (Tier), blaue Fahne

November – Weide

Mario & Gumba (Licht), Toad (Tier), rote Fahne

Dezember – Paulownie

Bowser (Licht)








Karten-Kategorien

Licht-Karten – Wenn du es auf Kombinationen mit einer möglichst hohen Punktzahl abgesehen hast, solltest du dir merken, bei welchen Karten es sich um Licht-Karten handelt! Und zwar sind das (mit dem traditionellen Hanafuda-Design in Klammern): Baby Mario (Kranich), Prinzessin Peach (Picknickdecke), Buu Huu (Vollmond), Mario & Gumba (Ono no Michikaze mit Frosch) und Bowser (chinesischer Phoenix).

Tier-Karten – Yoshi (Nachtigall), Donkey Kong (Kuckuck), Blooper (Brücke), Cape-Mario (Schmetterlinge), Tanuki-Mario (Eber), Luigi (Gänse), Piranha-Pflanze (Sake-Schale), Glückskatzen-Mario (Hirsch) und Toad (Schwalbe).

Fahnen – Es gibt drei rote Fahnen mit Schrift und vier ohne. Nur rote Fahnen mit Schrift zählen für die Kombination „Rote Fahnen“. Es gibt drei blaue Fahnen, die für sich allein eine Kombination bilden oder mit den roten Fahnen die Kombination „Rote und blaue Fahnen“ bilden können.

Einfache Karten – Traditionell auch als „Restkarten“ bekannt. Dies sind die verbleibenden Karten ohne ein Licht-, Tier- oder Fahnen-Motiv.

Kartenpunkte – Es gibt andere Hanafuda-Spiele, die jedem Kartentyp Punkte zuschreiben: Licht (20 Punkte), Tier (10 Punkte), Fahne (5 Punkte), einfache Karten (1 Punkt).

Sonderkarte – Die Tier-Karte „Piranha-Pflanze“ kann auch als einfache Karte gezählt werden.